

SCEGLI IL TUO ARCHETIPO E PRENDI LA RELATIVA MOSSA

In base alla tua razza o al tuo background (a tua scelta), prendi una delle seguenti mosse:

☐ **Umano:** quando **dai un ordine a qualcuno e questi lo esegue senza fiatare**, egli ottiene +1 al prossimo tiro;

☐ **Elfo:** aggiungi la Tradizione Sacra della Natura a quelle che puoi scegliere con *Ordine Sacro*. Inoltre, quando **prendi la mossa Crociato o Templare**, puoi scegliere anche tra le mosse del Druido;

☐ **Nano:** i tuoi PF massimi sono 12+Costituzione;

☐ **Halfling:** quando **percepisci la realtà riguardo una creatura**, aggiungi la domanda «l'entità ultraterrena cui sono devoto cosa vorrebbe che facessi con questa creatura?» a quelle che puoi fare;

☐ **Mezz'orco:** quando **hai una Debilitazione**, puoi scegliere di subire 2 danni (*ignora armatura*) per avere un +1 al prossimo tiro che richieda quella Caratteristica.

MOSSE INIZIALI

Inizi con queste mosse

✓ FARO DI DEVOZIONE

Il tuo Ordine è devoto ad un'entità ultraterrena. Dalle un nome (ad esempio Trohor, Eliane o Storm) e definiscine la natura (divina, fatata, demoniaca, ecc.): _____

Scegli a quali aspetti del mondo terreno è interessata:

- ☐ Guarigione e Ricostruzione;
- ☐ Conquista Sanguinaria;
- ☐ Progresso e Cultura;
- ☐ Conoscenza e Cose Nascoste;
- ☐ i Reietti e i Dimenticati;
- ☐ Inganno e Tradimento;
- ☐ Successo e Affermazione.

Scegli anche l'obbligo di devozione che l'entità sovrannaturale ti ha imposto:

- ☐ proselitismo (diffondi il verbo e porta altri al suo servizio);
- ☐ segretezza (nascondi la sua presenza in questo mondo);
- ☐ competizione (sabota e combatti i suoi nemici);
- ☐ offerta (donale ricchezze e oggetti di potere);
- ☐ liturgia (compi per lei complessi rituali);
- ☐ pietà (porta il suo conforto a questo mondo).

Se prendi questa mossa con una mossa multiclasse, ottieni anche, a tua scelta, *Ordine Sacro* oppure *Ordine Sovrannaturale*. Ma ricorda, non ottieni questa mossa se hai già *Divinità* (Chierico), *Divinità della Natura* (Druido) o *Contratto* (Warlock).

✓ MISSIONE

- ① a _____

Richiede: *Faro di Devozione*, *Divinità*, *Divinità della Natura* o *Contratto*
Quando **giuri di portare a compimento un'impresa nel nome dell'entità ultraterrena cui sei devoto**, dichiara il tuo scopo:

- ☐ eliminare _____, un grande flagello di queste terre;
- ☐ difendere _____ dalle iniquità che lo perseguitano;
- ☐ scoprire la verità riguardo a _____.

Se il tuo intento ha il favore dell'entità ultraterrena perché favorisce i suoi interessi in questo mondo e non contraddice gli obblighi che ti ha imposto (a discrezione del GM), scegli fino a due benedizioni:

- ☐ un infallibile senso dell'orientamento verso _____;
- ☐ invulnerabilità a _____ (ad es. fuoco, armi da taglio, charme, ecc.);
- ☐ un segno inequivocabile dell'autorità ultraterrena;
- ☐ sensi acuti che vedono oltre le menzogne;
- ☐ una voce che trascende ogni linguaggio;
- ☐ libertà dalla fame, dalla sete e dal sonno.

Il GM ti dirà quindi quale voto o voti tu debba mantenere a qualsiasi costo per conservare le benedizioni che hai ricevuto:

- ☐ Onore (non usare tattiche da codardo e trucchi sporchi);
- ☐ Temperanza (non cedere ai piaceri del mangiare, del bere o della carne);
- ☐ Devozione (osserva in modo impeccabile queste liturgie: _____);
- ☐ Vendetta (non permettere di vivere a una creatura invisa all'entità ultraterrena cui sei devoto);
- ☐ Onestà (non bluffare, dire mezze verità con l'intento di ingannare, esagerare, dire bugie - anche se a fin di bene - e così via. Ciò non ti impedisce di rimanere in silenzio se preferisci non dire qualcosa);
- ☐ Pietà (aiuta sempre i bisognosi, non importa di chi si tratta).

Puoi dedicarti ad una sola *Missione* per volta. La tua impresa sarà considerata conclusa se raggiungi il tuo obiettivo, oppure se fallisci miseramente. In quest'ultimo caso, subisci una penalità di -1 continuato a **CAR** o **SAG** (a discrezione del GM) fino a quando non ti sarai redento agli occhi dell'entità ultraterrena cui sei devoto.

✓ IO SONO LA LEGGE

Richiede: *Faro di Devozione*, *Divinità*, *Divinità della Natura* o *Contratto*
Quando **dai un ordine a un PNG sfruttando l'autorità che ti è concessa dall'entità ultraterrena cui sei devoto**, tira+**CAR**.

*Con un 7+, il PNG sceglie un'opzione:

- fare ciò che dici;
- allontanarsi con prudenza e scappare;
- attaccarti.

*Con un 10+, in aggiunta, prendi +1 al prossimo tiro contro di lui.

*Con un fallimento, invece, il PNG fa ciò che vuole e tu prendi un -1 al prossimo tiro contro di lui.

✓ CORAZZATO

Ignori l'etichetta *ingombrante* sulle armature che indossi.

Inoltre, scegli la natura del tuo Ordine:

☐ **ORDINE SACRO** (_____ prese)

- ① ② ③ ④

Richiede: *Faro di Devozione*

Il tuo Ordine è devoto ad una divinità. Scegli la tua Tradizione Sacra, l'insieme di incantesimi che manifesta il potere del tuo dio:

- ☐ *Necromanzia* (manipolazione della vita e della morte, l'aldilà);
- ☐ *Valore* (combattimento, difesa, ispirazione, forza divina);
- ☐ *Natura* (archetipo del Paladino: «*Elfo*»).

Ottieni le mosse del Chierico *Lanciare Incantesimi Divini* e *Mana*, ma non *Divinità*. Sebbene questa mossa non si consideri multiclasse, per determinare il tuo livello da Chierico segui le normali regole sulle mosse multiclasse. Non puoi prendere questa mossa se hai già *Ordine Sovrannaturale*.

☐ ORDINE SOVRANNATURALE

Richiede: *Faro di Devozione*

Il tuo Ordine è devoto ad una forza sovrannaturale non divina. Scegli quale delle seguenti mosse del Warlock ti viene concessa in cambio della tua devozione: ☐ *Vincolo della Catena*, ☐ *Vincolo della Lama* oppure ☐ *Vincolo del Tomo*. Se il Vincolo che hai scelto ti conferisce un oggetto, descrivilo: _____

Se hai scelto il *Vincolo della Lama*, scegli la tipologia di base della Tua Arma (hanno tutte peso 2):

- | | |
|--|----------------------------------|
| ☐ Spada | ☐ Ascia |
| ☐ Martello | ☐ Lancia |
| ☐ Mazza | ☐ Pugnale |
| ☐ Guanti da combattimento | |

Scegli la portata che meglio si adatta alla Tua Arma:

- ☐ *corta* ☐ *media* ☐ *lunga*

Scegli due miglioramenti per la Tua Arma:

- ☐ punte e uncini (+1 danni, *devastante*, ma anche +1 peso);
- ☐ affilata (aggiungi l'etichetta +2 *perforante*);
- ☐ perfettamente bilanciata (aggiungi l'etichetta *precisa*);
- ☐ bordi seghettati (+1 danni);
- ☐ brilla in presenza di un tipo di creatura (_____);
- ☐ pesante (+1 danni, *possente*, ma anche +1 peso);
- ☐ sinistra (prendi +1 al prossimo tiro dopo aver ucciso un nemico);
- ☐ antica (vedi le mosse *Cimelio* e *Settimo Senso* del Guerriero);
- ☐ versatile (scegli una portata aggiuntiva);
- ☐ ben costruita (-1 peso).

Se hai scelto il *Vincolo del Tomo*, ottieni anche le mosse *Mana* e *Lanciare Incantesimi del Patrono*. Non puoi prendere questa mossa se hai già *Ordine Sacro*.

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi esattamente il secondo livello, puoi scegliere la seguente mossa o una avanzata dei livelli 2-5 della tua classe:

□ INFANZIA COMPLESSA

Scegli un secondo archetipo tra quelli della tua classe.

Quando raggiungi un livello tra 2 e 5, scegli tra queste mosse:

□ CASTIGO

Richiede: *Missione*

Quando **stai perseguendo attivamente gli obiettivi della tua Missione**, infliggi +1d4 danni.

□ PROTEZIONE SACRA

Richiede: *Missione*

Quando **stai perseguendo attivamente gli obiettivi della tua Missione**, hai +1 Armatura.

□ ATTACCO A SEGUIRE

Quando **tagli e spacchi**, scegli un alleato. Se il suo prossimo attacco contro il tuo bersaglio va a segno, infligge +1d4 danni.

□ DIFENSORE DEVOTO

Quando **difendi**, hai sempre +1 presa, anche *con un 6-.

□ EGIDA INSANGUINATA

Quando **subisci dei danni**, puoi stringere i denti e incassare il colpo. Se lo fai, non prendi alcun danno, ma devi segnare una Debilitazione a tua scelta che non hai già. Non puoi usare questa mossa se hai già tutte le Debilitazioni segnate.

□ SCUDO SACRIFICABILE

Quando **stai difendendo qualcuno o qualcosa ed imbracci uno scudo**, puoi lasciare che lo scudo venga distrutto e annullare completamente i danni o l'effetto di un attacco sferrato contro ciò che stai proteggendo.

□ GIURAMENTO DI DEVOZIONE

Quando **giuri ad alta voce di proteggere una persona, un oggetto o un luogo**, se lo *difendi*, puoi scegliere 2 opzioni della mossa *difendere* per ogni presa che spendi. Mentre il giuramento è attivo, se *difendi* qualcosa di diverso dall'oggetto del tuo giuramento, potrai scegliere unicamente l'opzione «*dirotta verso te stesso un attacco diretto alla cosa che difendi*». L'effetto perdura fintanto che l'oggetto del tuo giuramento non è ragionevolmente al sicuro. Se non riesci a proteggere l'oggetto del tuo giuramento, puoi ammettere il tuo fallimento, ma gli effetti di questa mossa permarranno comunque finché non troverai il modo per redimerti. Puoi avere un solo *Giuramento di Devozione* attivo per volta.

□ GIURAMENTO DI VENDETTA

Quando **pronunci ad alta voce il tuo giuramento di sconfiggere un nemico**, infliggi +2d4 contro di lui e -4 danni contro chiunque altro. L'effetto dura fino a quando il nemico non è sconfitto. Se non riesci a sconfiggere il nemico, o ti arrendi, puoi ammettere il tuo fallimento, ma gli effetti di questa mossa permarranno fino a quando non troverai un modo per redimerti. Puoi avere un solo *Giuramento di Vendetta* attivo per volta.

□ CROCIATO

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa non multiclasse tra quelle del Guerriero, del Chierico (solo se hai la mossa *Ordine Sacro*), oppure del Warlock (solo se hai la mossa *Ordine Sovrannaturale*).

□ AURA (____ prese)

Richiede: *Faro di Devozione*, *Divinità*, *Divinità della Natura* o *Contratto*

Quando **hai qualche minuto di tranquillità per far entrare la tua anima in risonanza con il potere dell'entità ultraterrena cui sei devoto**, scegli uno scopo (vendetta, devozione, pietà, terrore o purezza), e tira+CAR. *Con 10+, ottieni 2 prese; *con 7-9 ne ottieni 1. In base allo scopo prescelto, puoi spendere una presa per:

- *vendetta*: infliggere 1d6 danni ad un avversario;
- *devozione*: scegliere un'opzione della mossa *difendere* per proteggere un alleato (puoi farlo anche se non lo stai *difendendo* attivamente);
- *pietà*: curare di 1d8 PF un alleato;
- *terrore*: spaventare un avversario. Le creature più deboli saranno terrorizzate, quelle più forti saranno impressionate dal tuo potere. Il GM deciderà come reagiranno;
- *purezza*: annullare un effetto di paura o di controllo mentale che sta interessando un tuo alleato.

Puoi spendere anche più di una presa per volta, ma l'effetto riguarderà comunque un singolo bersaglio entro distanza *lunga*. *Con un fallimento non ottieni prese, ed inoltre non potrai utilizzare nuovamente questa mossa finché non avrai modo di purificare la tua anima (il GM ti dirà come).

□ AURA VERSATILE

Richiede: *Aura*

Quando **usi la mossa *Aura***, scegli due scopi anziché uno. Quando spendi una presa di *Aura* puoi scegliere di attivare l'effetto di uno dei due scopi. Se usi più di una presa, per ogni presa spesa potrai ottenere l'effetto di uno qualsiasi dei due scopi scelti, ma il bersaglio resterà comunque lo stesso.

□ IMPOSIZIONE DELLE MANI

Richiede: *Faro di Devozione*, *Divinità*, *Divinità della Natura* o *Contratto*
Quando **tocchi qualcuno, pelle contro pelle, e invochi l'entità ultraterrena cui sei devoto affinché ti conceda di curarlo**, tira+CAR. *Con un 10+, guarisci 1d8 danni, curi un veleno o rimuovi una malattia. *Con un 7-9, lo stesso, ma i danni, il veleno o la malattia sono trasferiti a te.

□ OSPITALIERE

Quando **guarisci un alleato**, curi +1d6 PF.

□ CARICA!

Quando **carichi davanti a tutti gettandoti nella mischia**, coloro che ti seguono prendono +1 al prossimo tiro.

□ LA VOCE DELL'AUTORITÀ

Quando **dai ordini a un gregario**, prendi +1 al tiro.

□ RICHIAMA CAVALCATURA

Hai una cavalcatura fedele. Descrivila e dale un nome:

Quando **la chiami con un fischio**, accorre al tuo fianco. Se la tua cavalcatura dovesse morire o non essere più disponibile per qualsiasi altra ragione, potrai sempre trovare un sostituto, ma dovrà essere la creatura giusta e dovrai creare con essa un legame speciale.

Quando raggiungi un livello tra il 6 e il 10, scegli tra queste mosse o tra le mosse dei livelli 2-5:

□ SACRO CASTIGO

Sostituisce: *Castigo*

Quando **stai perseguendo attivamente gli obiettivi della tua Missione**, infliggi +1d8 danni.

□ PROTEZIONE DEL CROCIATO

Sostituisce: *Protezione Sacra*

Quando **stai perseguendo attivamente gli obiettivi della tua Missione**, hai +2 Armatura.

□ PERFETTO CAVALIERE

Richiede: *Missione*

Quando **inizi una nuova Missione**, scegli 3 benedizioni invece di 2.

□ ATTACCO COORDINATO

Sostituisce: *Attacco a Seguire*

Quando **tagli e spacchi**, scegli un alleato. Egli ottiene +1 al tiro per il suo prossimo attacco contro il tuo bersaglio e, se va a segno, infligge +1d4 danni.

Sostituisce: *Difensore Devoto*

□ IRRIDUCIBILE

☐ AURA POTENTE

Richiede: *Aura*

□ NOVA

Richiede: *Aura*

□ TEMPLARE

Mossa *multiclasse*:

□ MAESTRO OSPITALIERE

Sostituisce: *Ospitaliere*

□ SEMPRE AVANTI!

Sostituisce: *Carica!*

☐ COMANDANTE SUPREMO

Richiede: *La Voce dell'Autorità*

□ NATO IN SELLA

Richiede: *Richiama Cavalcatura*

- la tua cavalcatura butta a terra o scalcia un avversario;
- issi un alleato in sella dietro di te;
- la tua cavalcatura esegue un salto o un'altra manovra d'effetto;
- cavalchi veloce come il vento.

□ CONSAPEVOLEZZA ULTRATERRENA

Quando **assisti al manifestarsi di una magia di origine ultraterrena** (divina, fatata, planare, demoniaca, ecc.), chiedi al GM da quale entità proviene e che effetti ha. Prendi +1 al tiro ogni volta che sfrutti a tuo vantaggio le informazioni ricevute.

Quando raggiungi un livello superiore al 10, puoi scegliere una delle seguenti mosse o una qualsiasi mossa avanzata della tua classe:

□ APPRENDISTA MULTICLASSE

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale di un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

☐ ADEPTO MULTICLASSE

Richiede: *Apprendista Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ ESPERTO MULTICLASSE

Richiede: *Adepto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa iniziale o una avanzata di livello 2-5 da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Esperto Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

□ GRAN MAESTRO MULTICLASSE

Richiede: *Maestro Multiclasse*

Mossa *multiclasse*: _____

Scegli una mossa qualsiasi da un'altra classe. Non prendere mosse multiclasse.

NOTE/APPUNTI/ALTRO

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 28 evenly spaced horizontal grey lines across its entire width, providing a template for handwriting practice or general note-taking. The margins are consistent on all sides.